DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ローグ	1	犯罪者
クラス	レベル	背景
ライトフット・ハーフリング	小型	混沌にして善
種族	サイズ分類	属性

【筋力】 −1 (8)

【敏捷力】 +3 (16)

【耐久力】 +1 (12)

【知力】 +1 (13)

【判断力】 ±0 (10)

【魅力】 +3 (16)

+2 習熟ボーナス

- ○ −1【筋力】
- ● +5【敏捷力】
- ○ +1【耐久力】
- ● +3【知力】
- ○ ±0【判断力】
- ○ +3【魅力】

セーヴィング・スロー

- ○ +3〈威圧〉【魅力】
- ○ ±0〈医術〉【判断力】
- ○ −1〈運動〉【筋力】
- ● +7〈隠密〉【敏捷力】
- ● +5〈軽業〉【敏捷力】
- ○ ±0〈看破〉【判断力】
- ○ +3〈芸能〉【魅力】
- ○ +1〈自然〉【知力】
- ○ +1〈宗教〉【知力】
- ○ ±0〈生存〉【判断力】
- ○ +3〈説得〉【魅力】
- ● +3〈捜査〉【知力】
- ● +2〈知覚〉【判断力】
- ● +5〈手先の早業〉【敏捷力】
- ○ ±0〈動物使い〉【判断力】
- ● +5〈ペテン〉【魅力】
- ○ +1〈魔法学〉【知力】
- ○ +1〈歴史〉【知力】

技能

12 受動【判断力】〈知覚〉値

CP / SP / EP / GP 15 / PP

貨幣

14 アーマー・クラス（AC）

+3 イニシアチブ

7.5m 移動速度

最大ヒット・ポイント 9

現在ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功 ○○○

失敗 ○○○

死亡セーヴ

- レザー・アーマー
- ショートボウ
- アロー 20 本
- ダガー 2 本
- 盗賊道具
- 背負い袋
- 小さな金属球（1,000 個入りの袋）
- 3m の細ひも
- ベル
- ろうそく 5 本
- かなてこ 2 本
- 金鎚
- ピトン 10 本
- 覆い付きランタン
- 油 2 ビン
- 保存食 5 日ぶん
- ほくち箱
- 水袋
- 麻のロープ、15m
- 暗い色合いでフードつきの普通の服 1 着
- ポーチ

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君は軽装鎧、単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソードに習熟している。また、盗賊道具にも習熟している。

言語

君は共通語、ゴブリン語、ハーフリング語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

ダガー：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をダガーで攻撃できる。また、ダガーは 6m 以内の目標に投擲したり、18m 以内の目標に（攻撃ロールに不利を受けて）投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために **1d20 ＋ 5** をロールすること。ヒットすると、目標は **1d4 ＋ 3**［**刺突**］**ダメージ**を受ける。

ショートボウ：君はショートボウで 24m 以内の目標を射撃したり、96m 以内の目標を（攻撃ロールに不利を受けて）射撃できる。ヒットしたか否かを決めるために **1d20 ＋ 5** をロールすること。ヒットすると、目標は **1d6 ＋ 3**［**刺突**］**ダメージ**を受ける。

ローグ

ローグほどさまざまな技術に通じたキャラクターはめったにいない。戦闘においては、ローグは蛮力よりも狡知を重んじ、攻撃が最も有効な場所へ精確な一撃を送りこむ。

君はローグというクラスから以下の特徴を得ている。

習熟強化：〈隠密〉技能または盗賊道具の習熟を使用して行なう能力値判定においては、君の習熟ボーナスは 2 倍になる（君の技能リストの数値にはすでに適用済み）。

急所攻撃：君は 1 ターンに 1 回、敏捷力に基づく攻撃（たとえばダガーやショートボウによるもの）でクリーチャー 1 体にヒットを与えた時、その攻撃ロールに有利を得ているなら、追加で **1d6** ダメージを与えることができる。攻撃の目標となるクリーチャーに対して以下の条件のすべてを満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ていなくとも上記の追加ダメージを与えられる：（1）目標の 1.5m 以内に、目標にとって敵であるクリーチャー（君自身を除く）が存在する。（2）その“目標にとっての敵”が無力状態でない。（3）君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

盗賊の符牒（ふちょう）：君は盗賊の符牒を知っている。専門用語、隠語、暗号を混ぜ合せた秘密の符牒である。これを用いれば、一見何の変哲もない会話の中に、秘密の情報を隠すことができる。加えて、君は一連の秘密の合図や印を解する。これは短く単純な情報を伝えるのに用いられる。

ライトフット・ハーフリング

ハーフリングは体こそ小さいが、最強のドラゴンにも負けない勇気と幸運を備えている。ライトフット・ハーフリングは気付かれずに身を隠すのがうまく、敵味方を問わず自分より大きな連中をすり抜けたり隠れ蓑に使ったりする。

ライトフット・ハーフリングであることにより、君は以下の特徴を得る。

ハーフリングの幸運：攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローの d20 で 1 の目を出したなら、そのダイスを再ロールできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない（訳注：もう 1 度 1 の目が出た場合、その結果を再ロールすることはできない）。

ハーフリングの勇気：自分の恐怖状態を防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

すり抜け移動：君は、君自身よりもサイズ分類が 1 段階大きいクリーチャーの占めるスペースを通り抜けて移動できる。

隠密の天性：君は、自分よりサイズ分類が 1 段階以上大きいクリーチャーによってのみ隠蔽されている時にも、隠れ身を試みることができる。

裏面へ続く

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。

君の犯罪者としての背景

君は幼いころに、“金ぴか絞首台”と呼ばれる盗賊ギルドに入った。このギルドは近年繁栄しており、その影響力はソード・コースト全体に広がりつつある。君はギルドの拡大に便乗し、ネヴァーウィンターの都で一旗あげようともくろんでいる。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君はやくざ者やぼくち打ちから盗賊道具の使い方を学び（このシートの表側の『習熟』の欄に書かれている）、同時にゴブリン語も学んだ。〈隠密〉と〈ペテン〉技能の習熟も、君の生育環境と、口先でトラブルを回避し、友好的とは言い難い視線をすり抜けてきた経験を反映している。

ネヴァーウィンターには金儲けのチャンスが充分にあったが、君が夢想していたような荒稼ぎはできなかった。君は密輸業者から、“金ぴか絞首台”のとある幹部がギルドを裏切り、仲間を殺し、王様の身代金に匹敵する莫大な財宝を持って逃げたという話を聞いた。君があちこちで拾った情報もこの話を裏付けており、君はこれが単なる噂ではないと確信している。

個人的な目標：失われた財宝の発見。 大金を持ち逃げしたギルド員の素性は知れないが、そいつが自分の足跡をうまく隠したのは確かだ。足跡が途絶えたのはネヴァーウィンターだが、君は最近になって、とある離島に“竜の安らぎ”という修道院があることを知った。この修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。また、現在の修道院には世捨て人の共同体があり、自分の過去から逃げ切りたい者にとっては絶好の隠れ場所だ。財宝がそこにあるなら、見つけてみせよう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。下の『メモ』欄に、君のキャラクターの見た目を書き込んでもいい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ 2 レベルや 3 レベルになれるかは DM が教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが 1 つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d8）が 1 つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分の hp を回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に 1d8 ＋ 1 を追加する。

2 レベルの特徴

巧妙なアクション： 君は機転と俊敏さを活かして素早く動き、素早く行動できる。君は戦闘において君のターンごとに 1 回のボーナス・アクションをとれる。このアクションは以下のいずれかのためにのみ使用できる：（1）隠れ身、（2）早足、（3）離脱。

3 レベルの特徴

屋根渡り： 君は通常よりも高速で登攀（とうはん）を行なう能力を得る。君はもはや、登攀を行なうのに追加の移動を要しない。加えて、君が助走つきの跳躍を行なう際には、跳躍可能な距離が（【敏捷力】修正値× 0.3）m だけ伸びる。

器用な指先： 君は“巧妙なアクション”によって得られるボーナス・アクションを用いて、【敏捷力】〈手先の早業〉判定を行なうこと、“物体の操作”アクションを行なうこと、盗賊道具を用いて罠の解除や解錠を行なうことができる。

急所攻撃： 君の急所攻撃は、1d6 でなく 2d6 のダメージを与える。

SHAWN WOOD

メモ

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。